Abril

PASSATEMPOS • TESTE • PIADAS • QUADRINHOS

RECREIO

R$ 8,95
Ano 6
Nº 290
29/9/2005

GRÁTIS
MAX Robots
O GIN-31, um robô sobre rodas

BRUXARIA NA TV

Saiba tudo sobre o desenho WITCH e conheça as cinco garotas bruxas que encaram a missão de vencer as forças do mal

www.RECREIOnline.com.br

ISSN 1517-7467
00290
9 771517 746002

ARANHA
Um bicho com poderes de super-herói

GAME
Bata um bolão no Fifa Soccer

Recorte este selo e cole na sua cartela

RECREIO

VIROU CD-ROM

Agora só falta uma semana!

Com esta edição, você está recebendo a relação de bancas onde poderá encontrar o CD-ROM RECREIO a partir da semana que vem. E se falta algum selo para completar a sua cartela, fique esperto: o selo da próxima RECREIO é curinga e pode substituir qualquer outro.

Para participar da promoção, cole 6 selos na cartela que saiu nas edições 284 e 285 da RECREIO. Cada edição, a partir da 284 e até a 291, trará na capa um selo para ser colado na cartela no espaço correspondente à sua cor. Com a cartela completa + R$ 1,00 dirija-se até uma banca de jornal credenciada para levar o CD-ROM RECREIO. Duas edições têm selos curinga que podem substituir qualquer outro selo. As edições que trarão os curingas são a 287 e 291. O CD-ROM estará disponível a partir do dia 29/9/2005 no estado de São Paulo, a partir do dia 30/9/2005 no estado do Rio de Janeiro e a partir do dia 5/10/2005 nos demais estados. **Consulte regulamento completo no site www.revistarecreio.com.br.**

RECREIO

Toda quinta, nas bancas

AQUI TEM RECREIO

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **De olho na agenda**
Você organiza bem o seu tempo?

8 NA TV — **Elas vão salvar o mundo**
Conheça as heroínas do desenho Witch.

13 GAMES — **Show de bola**
Entre em campo com Fifa no PSP.

14 PELO MUNDO — **Seja bem-vindo!**
Visite casas bastante diferentes.

16 FAZENDO ARTE — **Construa porta-retratos**
Guarde as fotos da turma toda.

20 PARA BRINCAR — **Aproveite o calor**
Dicas para se divertir ao ar livre.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 BICHOS — **Subindo pelas paredes**
Saiba mais sobre as aranhas.

27 ESCOLA — **Planeta cheio de vida**
Você sabe o que é biodiversidade?

30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Qual vaca não foi ordenhada?

39 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**
Mande sua foto, desenho ou sugestão.

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Ilustrações STEFAN

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

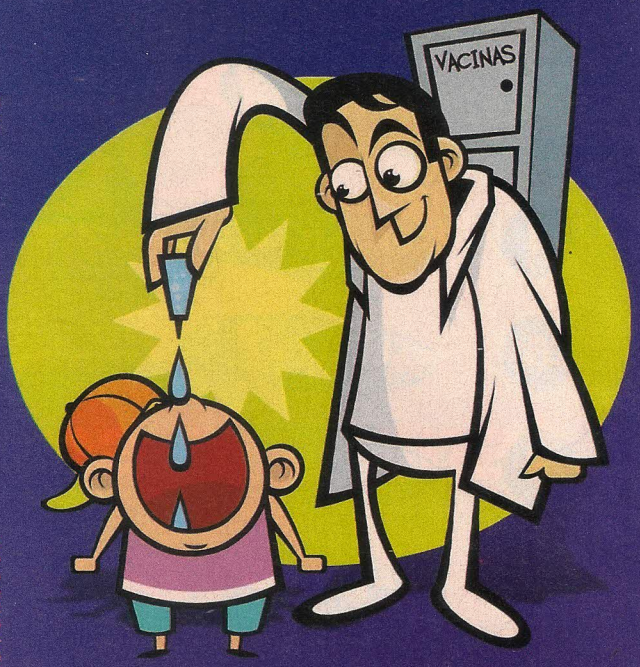
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

CONSULTORIA: ROSELY SAMPAIO ARCHELA (professora do Departamento de Geociências da UEL), JOSÉ SCHIFINO (professor do Departamento de Físico-Química do Instituto de Química da UFRGS), YOSHIFUMI YAMANE (presidente da Sociedade Brasileira de Oftalmologia e consultor do Hospital Oftalmológico da Barra – RJ) e CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP).

QUAL O MAPA MAIS ANTIGO DO MUNDO? QUANDO FOI ACHADO E QUANTOS ANOS TEM?

Pedro Henrique de Carvalho, 9 anos
Niterói – RJ

O mapa mais antigo que se conhece é da cidade de Ga-sur, localizada onde hoje é o Iraque e antigamente era a Mesopotâmia. Ele foi desenhado mais ou menos no ano 3000 antes de Cristo, ou seja, tem mais de 5 mil anos, e foi encontrado durante escavações feitas em 1930. O mapa é um tablete de argila cozida. Nele aparecem duas cadeias de montanhas, com um rio no centro, que provavelmente é o rio Eufrates.



QUEM INVENTOU A VACINA?

Bruna Weyne
Por e-mail

Foi o francês Louis Pasteur, que nasceu em 1822 e morreu em 1895. Ele era químico e fez outras descobertas importantes, como a técnica da pasteurização, usada em alimentos, para destruir microorganismos que podem provocar doenças. Ele também descobriu que é preciso conhecer o que causa cada doença para desenvolver um jeito de combatê-la. Foi pensando assim que inventou a vacina em 1888. Pasteur fundou na França o Instituto Pasteur, um dos centros de pesquisa mais importantes do mundo.

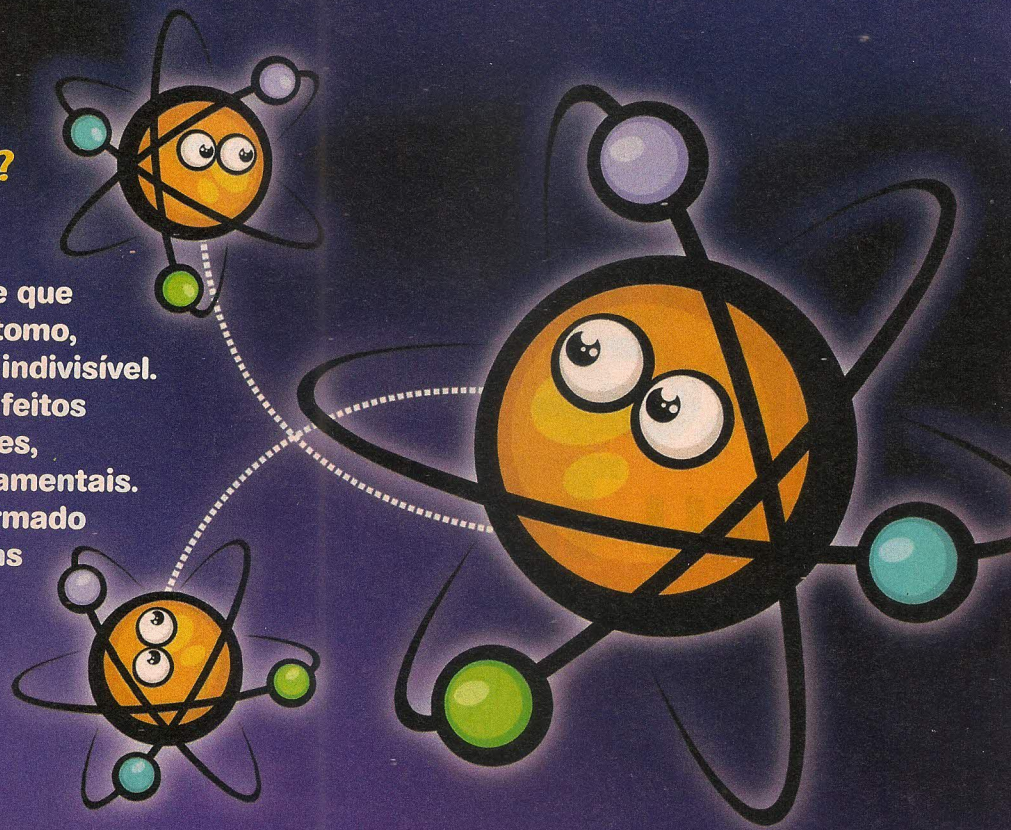
VOCÊ SABIA QUE...

Na África do Sul, se faz papel com cocô de elefante? Esses bichos comem muita planta, por isso suas fezes contêm bastante celulose, material básico para a fabricação de papel.

OS ÁTOMOS SÃO FEITOS DE ÁTOMOS?

Arthur
Por e-mail

Antigamente acreditava-se que sim, tanto que a palavra átomo, de origem grega, significa indivisível. Hoje se sabe que eles são feitos de partículas ainda menores, chamadas partículas fundamentais. Entre elas, há o núcleo, formado por partículas denominadas prótons e nêutrons. Ao redor do núcleo, giram os elétrons. A combinação de átomos forma os milhares de substâncias que conhecemos.



COMO É FEITO UM FORMIGUEIRO?

Marcelo dos Santos Fraga, 13 anos
São Paulo – SP

O formigueiro é feito de grãos de terra e detritos orgânicos, como folhas, carregados pelas formigas operárias. O tempo da construção depende do número de operárias, do tamanho do formigueiro, do material disponível e também da temperatura, pois no verão as formigas são mais ativas. Além disso, ele está sempre em obras, porque vai crescendo e sendo consertado o tempo todo.

COM QUANTOS MESES UM BEBÊ COMEÇA A ENXERGAR?

Lucas Tobias, 10 anos
São Bernardo do Campo – SP

Os bebês nascem com mais ou menos 5% da visão de um adulto. Aos poucos, desenvolve o sistema visual por meio de estímulos como luz, cores, objetos de várias formas e até o rosto da mãe. É que o bebê fixa a imagem de seu rosto quando recebe proteção, calor e alimento. Por volta dos 4 anos, a criança já enxerga praticamente da mesma forma que um adulto.

teste

Ilustrações ▸
CRIS EICH & JEAN CLAUDE
Texto ▸
NOÊMIA LOPES

VOCÊ SABE ORGANIZAR O SEU TEMPO?

Descubra se você divide bem as horas do dia.

1 Quando um feriado está chegando, você:

- A Combina uma porção de coisas legais para fazer com a turma.
- B Só percebe que vai ter folga quando o pessoal da escola comenta.
- C Torce para fazer sol, assim você pode pensar num passeio.

2 Quando você estuda para as provas?

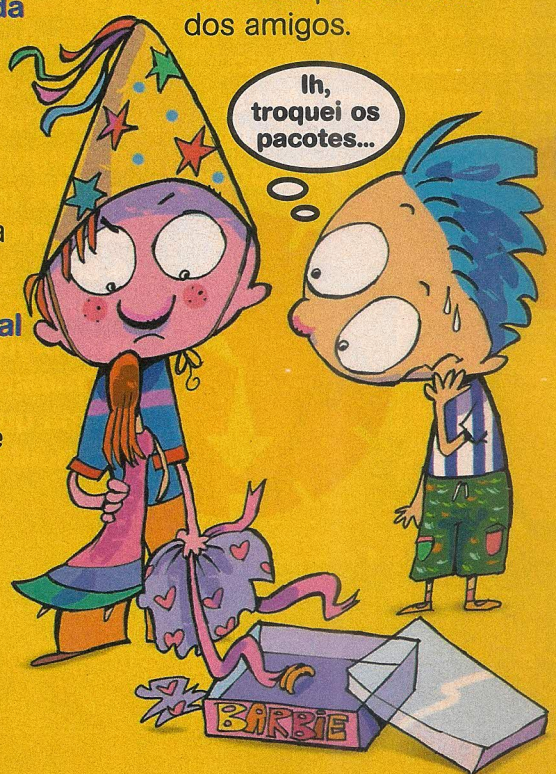
- A Lê um pouco todos os dias.
- B Um dia antes da prova.
- C No final de semana antes das provas.

3 De manhã, em geral você acorda:

- A Em cima da hora.
- B No tempo certo de tomar café e sair.
- C Bem cedo, para assistir a um desenho na TV e se arrumar com calma.

4 Se dois amigos marcam festa de aniversário no mesmo dia, o que você faz?

- A Fica um pouco em cada uma, assim se diverte em dobro e agrada aos dois.
- B Vai à primeira festa e brinca tanto que acaba se atrasando e perdendo a segunda.
- C Fica em casa para não decepcionar um dos amigos.



5 Em um parque de diversões, você:

- A Planeja antes em quais brinquedos vai.
- B Entra nas atrações que têm menos fila.
- C Vai várias vezes em seu brinquedo preferido e não sobra tempo para os outros.

6 O que faz quando tem um curso logo depois da aula?

- A Fica de olho no relógio para não perder a hora.
- B Esquece do curso logo que encontra a turma da escola.
- C Sai correndo para chegar no horário.

7 Você tem uma agenda?

- A Não.
- B Sim, para anotar telefones e guardar lembranças.
- C Sim, para marcar datas de provas e outros compromissos.

8 Quando tem muita lição de casa, você:

- A Nem tenta fazer tudo, porque não vai dar tempo de terminar.
- B Se atrapalha nos exercícios difíceis e não acaba a tarefa.
- C Faz primeiro as tarefas mais fáceis, que são rápidas de resolver, e depois parte para as mais complicadas.

9 **Quando tem um trabalho para fazer no final de semana, você:**

- A Faz aos poucos, entre as brincadeiras.
- B Termina tudo no sábado para ficar livre.
- C Deixa para a última hora e faz correndo.

10 **O melhor dia para entregar convites para uma festa é:**

- A No dia da festa.
- B Dois dias antes.
- C Pelo menos uma semana antes da festa.

11 **Quando você entra no cinema:**

- A As luzes estão acesas.
- B Já estão passando os trailers.
- C O filme já começou.

12 **Se marca um encontro com um amigo às 10 horas, você sai de casa:**

- A Perto das 9 horas.
- B Cerca de 15 minutos antes da hora marcada.
- C Às 10 horas.

SOME SEUS PONTOS

1	A › 2	B › 0	C › 1
2	A › 2	B › 0	C › 1
3	A › 0	B › 1	C › 2
4	A › 2	B › 1	C › 0
5	A › 2	B › 1	C › 0
6	A › 2	B › 0	C › 1
7	A › 0	B › 1	C › 2
8	A › 0	B › 1	C › 2
9	A › 1	B › 2	C › 0
10	A › 0	B › 1	C › 2
11	A › 2	B › 1	C › 0
12	A › 2	B › 1	C › 0

RESULTADO

DE 0 A 8 PONTOS

Parece que você não organiza muito bem o seu tempo e se atrapalha para dar conta de todas as suas tarefas. Isso prejudica você e os outros, pois muitas vezes não cumpre seus compromissos. Tente se planejar melhor com uma agenda.

DE 9 A 18 PONTOS

Você tenta ser organizado, mas às vezes se atrapalha e perde mais tempo do que imaginava em algumas tarefas. Procure dividir melhor o seu dia para aproveitar bem hora de estudar e curtir a hora de brincar.

DE 19 A 24 PONTOS

Você aproveita bem o seu tempo, tanto para os estudos quanto para as brincadeiras. Assim aprende e se diverte mais. Ajude amigos desligados e organize atividades legais com a turma.

Saiba tudo sobre este desenho cheio de ação e aventura do começo ao fim.

AS WITCHES VÊM AÍ!

Todo mundo gostaria de ter poderes mágicos e ser herói, mas salvar o mundo dá um trabalhão. As amigas Will, Irma, Taranee, Cornelia e Hai Lin sabem muito bem disso. Elas têm de dar conta da escola e ainda encarar as forças do mal que ameaçam o Universo.

Tudo começou quando descobriram que eram capazes de fazer coisas incríveis. Um certo dia, as cinco estavam na casa de Hai Lin e a avó da menina mostrou a elas um amuleto: o Coração de Kandrakar.

A sábia senhora revelou também que existe uma muralha dividindo o mundo. Nós vivemos de um lado e, do outro, fica Meridian, um lugar dominado por seres sinistros, comandados pelo príncipe Phobos, que quer dominar a Terra.

As garotas foram escolhidas como guardiãs da muralha e têm a missão de encontrar a herdeira do trono de Meridian, pois a barreira entre os mundos está perigosamente frágil.

DESAFIO ELETRIZANTE

As meninas formam o quinteto Witch, um nome em inglês que significa bruxa, mas que também reúne as letras iniciais das cinco garotas.

No início da aventura, você vai conhecer Meridian e encontrar Caleb, um garoto que foge de monstruosos servos do príncipe Phobos.

As diferenças entre os dois mundos são incríveis. Meridian é sombrio, seus habitantes são assustadores e o clima é de suspense. Já na cidade das witches, chamada Heatherfield (que quer dizer campo de alecrim), tudo é bem colorido.

Assim que as witches ficam sabendo de suas habilidades secretas, elas decidem praticar e mostrar seus novos poderes. Logo que se transformam em bruxas, as garotas se atrapalham muito e não sabem direito como usar sua magia.

Enquanto treinam, algo fantástico acontece: um portal se forma e os dois mundos fazem contato. A partir daí, as cinco têm de entrar em ação e prometem empolgar meninas e meninos, com magia, heróis e vilões cheios de poderes secretos e mistérios de arrepiar.

Design ▸ FABIO BERTOLOZZI

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

O desenho **Witch** é exibido no canal Jetix, de segunda a sexta, às 12h30.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CONHEÇA A TURMA

Caleb
É um dos personagens principais da história e líder da rebelião contra Phobos. Para derrotar o vilão, ele vai contar com a ajuda das witches. Uma das bruxas vai namorá-lo.

Cedric
É o chefe da guarda de Meridian. Ele pode mudar de forma e vai fazer de tudo para impedir as witches de salvar o mundo.

Teste
Cada Witch tem um elemento. Veja qual símbolo você assinala mais vezes e descubra com qual delas você combina.

Qual sua matéria favorita na escola?

- **Ciências.**
- **Geografia.**
- **Matemática**
- **História.**
- **Desenho.**

Blunk
Ele vive em Meridian e torna-se amigo das Witches. É capaz de detectar falhas na muralha que separa Meridian da Terra. Para sobreviver, vende lixo de um mundo para pessoas do outro.

Phobos
Príncipe de Meridian, ele quer dominar a Terra e se tornar rei dos dois mundos. Para ganhar o trono, precisa acabar com o legítimo herdeiro do trono, que está sumido.

Will
A líder do grupo tem 14 anos, é tímida e muito querida pelas amigas. Sua força vem da natureza. Ela é a protetora do coração de Kandrakar, o talismã que guarda os poderes do Ar, da Água, da Terra e do Fogo.

Irma
Essa bruxa de 13 anos é esperta, corajosa e bem-humorada. Adora brincar e ouvir música. Seu poder vem da água e ela é capaz de controlar a força dos oceanos e criar ondas onde quiser.

Na hora de se divertir, você prefere:
- Nadar.
- Tirar fotos.
- Ouvir música.
- Ver filmes de ficção.
- Patinar no gelo.

O que não pode faltar no seu quarto?
- Foto de amigos e parentes.
- Bicho de pelúcia.
- Lápis e canetas.
- Um aquário ou uma fonte.
- Estante de livros.

Qual elemento combina mais com você?
- Água.
- Terra.
- Fogo.
- Ar.
- Todos juntos.

Você acha que é mais:
- Aventureira.
- Engraçada.
- Companheira.
- Criativa.
- Racional.

Que animal de estimação mais combina com você?
- Borboleta.
- Urso de pelúcia.
- Esquilo.
- Gato.
- Tartaruga.

Que lugar especial você mais gostaria de conhecer?
- O interior de um vulcão.
- Uma estação espacial.
- Uma cidade submarina.
- Uma caverna misteriosa.
- Uma estação espacial.

DIRETO DOS QUADRINHOS

As witches nasceram nos quadrinhos. Elas foram criadas na Itália e chegaram ao Brasil em 2002. A revista **Witch** faz muito sucesso e é publicada pela Editora Abril, que também faz a **RECREIO**.

Taranee

Ela tem 13 anos e é muito quieta, mas, quando vira bruxa, fica bem diferente. Adora fotografar e curte desafios. Tem o dom da telepatia e usa o poder do fogo para fazer qualquer elemento ficar incandescente.

Cornelia

É do tipo que pensa antes de agir. Controla os poderes da terra e consegue abrir buracos nas paredes, fazer crescer plantas e mover objetos com o pensamento. É séria, tem 14 anos e um jeito mandão e odeia receber ordens.

Hai Lin

Uma garota de 13 anos que adora objetos fofinhos. Ela domina os poderes do ar e controla o vento. Ela recebeu de sua avó o mapa dos Doze Portais, onde estão marcadas as passagens para o mundo de Meridian.

Clubinho Sadia
e Lequetreque
apresentam
COMER É UMA
AVENTURA
GOSTOSA
SE VOCÊ GANHA
UM LANCHE
TODA VEZ QUE
TOMA BANHO, IMAGINE
SE TOMAR UM
BANHO NAS CATARATAS
DO IGUAÇU.
EMPANADOS
NUGGETS
SALSICHAS
MINI
PIZZAS
HAMBÚRGUER
MORTADELA
DE FRANGO
CLUBINHO
Sadia
PUBLICIS BRASIL

GAMES

Texto ▸ THIAGO PARINJANI

BATE-BOLA

Entre em campo no PSP com os craques de Fifa Soccer.

Comece a se aquecer para entrar em campo no novo Fifa. O jogo é tão realista que você vai precisar de preparo físico para encarar as partidas.

Os jogadores aparecem com nomes e uniformes reais e cada um tem seu estilo e suas habilidades. Assim não adianta querer que um zagueiro alemão execute os mesmos dribles fantásticos de Ronaldinho Gaúcho nem achar que ele vai correr como Roberto Carlos, que parece ter turbinas nos calcanhares.

Há *replays* para tirar dúvidas nas faltas e a reação da torcida varia conforme o desempenho do time. Quando o grupo ataca, todos gritam e, em momentos de perigo, o silêncio toma conta.

Confira a opção para disputas entre quatro jogadores e divirta-se com a turma jogando com 350 times e seleções, que participam de 20 ligas, reunindo um total de 12 mil jogadores do mundo inteiro.

Com tempo chuvoso, o piso fica escorregadio e vale a pena tentar jogadas aéreas.

É difícil acertar um chute de longe porque os goleiros são feras.

Fique esperto, pois os adversários são habilidosos e driblam muito bem.

O visual é super-realista e as reações das duas torcidas também.

DICAS

1 Para escolher um estádio, no menu, segure quadrado e aperte a seqüência triângulo, triângulo, triângulo, círculo, círculo e L trigger.

2 Para habilitar a liga de futebol da Argentina, entre no menu principal, segure L trigger e faça a seguinte seqüência: quadrado, círculo e triângulo.

DIVULGAÇÃO

PRÉDIO DIFERENTE

Perdidas no alto das montanhas da região de Fujian, na China, existem grandes casas onde várias famílias vivem juntas. Essas habitações são chamadas **tulou**, nome que significa casa de terra. Elas são quentes no inverno e frescas no calor, pois são construídas com argila, pedras, bambus e galhos. Algumas têm mais de 600 anos.

Cada família ocupa um pequeno cômodo no prédio. Elas preferem morar juntas porque assim fica mais fácil se defender de invasores e de animais selvagens. Os tulous abrigam até 300 pessoas. Existem casas redondas, quadradas, retangulares e em forma de D, que é um símbolo chinês que representa o Sol.

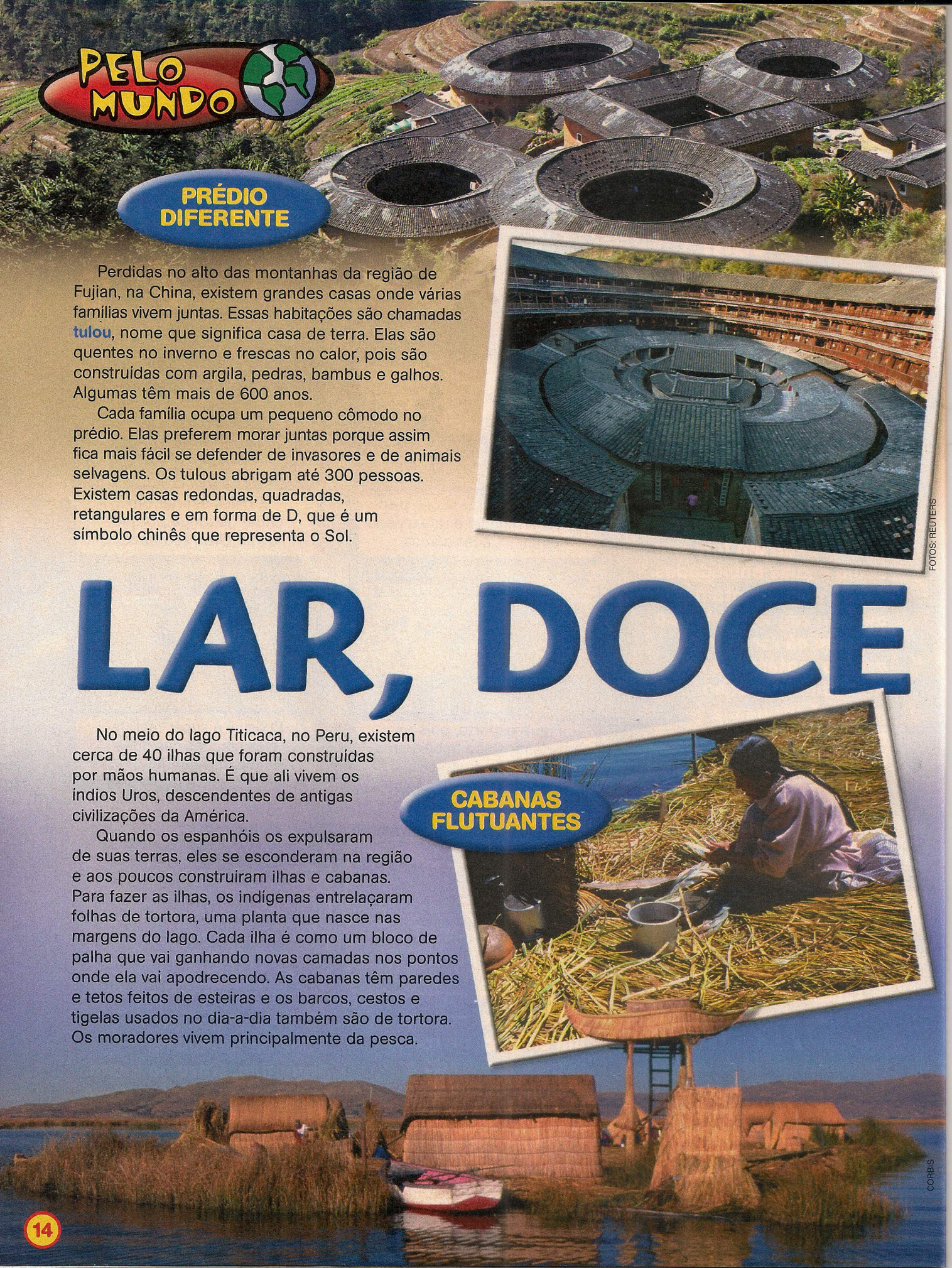
FOTOS: REUTERS

LAR, DOCE

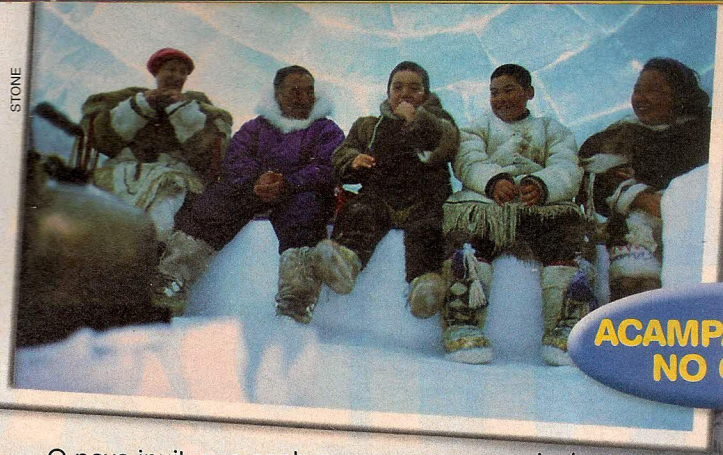
CABANAS FLUTUANTES

No meio do lago Titicaca, no Peru, existem cerca de 40 ilhas que foram construídas por mãos humanas. É que ali vivem os índios Uros, descendentes de antigas civilizações da América.

Quando os espanhóis os expulsaram de suas terras, eles se esconderam na região e aos poucos construíram ilhas e cabanas. Para fazer as ilhas, os indígenas entrelaçaram folhas de tortora, uma planta que nasce nas margens do lago. Cada ilha é como um bloco de palha que vai ganhando novas camadas nos pontos onde ela vai apodrecendo. As cabanas têm paredes e tetos feitos de esteiras e os barcos, cestos e tigelas usados no dia-a-dia também são de tortora. Os moradores vivem principalmente da pesca.



CORBIS



STONE

ACAMPAMENTO NO GELO

CORBIS

O povo inuit, que conhecemos como esquimó, vive em casas comuns de tijolos. Mas, quando os caçadores inuits viajam em busca de caça, eles constroem casas de gelo para se abrigar. Os **iglus** são montados com vários blocos de gelo do mesmo tamanho, cortados com uma faca feita de dente de morsa. Apesar do material usado, a casa protege do frio e do vento. Lá dentro, os caçadores forram tudo com peles de foca e fazem uma fogueira. O calor derrete porções de gelo que, ao entrar em contato com o ar de fora, congelam e tampam as frestas entre os blocos. Assim, se a temperatura do lado de fora chega a 40 graus negativos, dentro do iglu ela fica em torno de 10 graus negativos.

LAR

O homem não é como a tartaruga que carrega sua casa nas costas. Ele tem que construir a sua própria habitação e para isso usa os materiais que tem à mão, não importa se é gelo, barro ou madeira. O resultado pode ser bem curioso. Veja alguns jeitos diferentes de morar.

CASA PARA VIAGEM

REUTERS

Quem anda pelos campos da Mongólia vê ao longe vários pontinhos brancos. Só quando se aproxima é que percebe que são casas, chamadas de **ger**, onde vivem pastores, que estão sempre de mudança com seus animais em busca de mais pasto. Eles viajam muito e levam a casa junto. As casas são tendas feitas de uma armação de madeira coberta com lona e feltro. No alto, há um buraco, que ajuda na ventilação e deixa sair a fumaça do fogão a lenha. A porta fica sempre voltada para o sul, pois assim os moradores se protegem dos fortes ventos do norte. Quem visita um *ger* nunca deve bater na porta, porque os pastores acham que isso é falta de educação. Lá, o costume é gritar "Prenda o cão!", que para eles é a mesma coisa que perguntar "Posso entrar?".

FOTO: GETTY IMAGES/ROBERT HARDING WORLD IMAGERY

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

FAZENDO ARTE

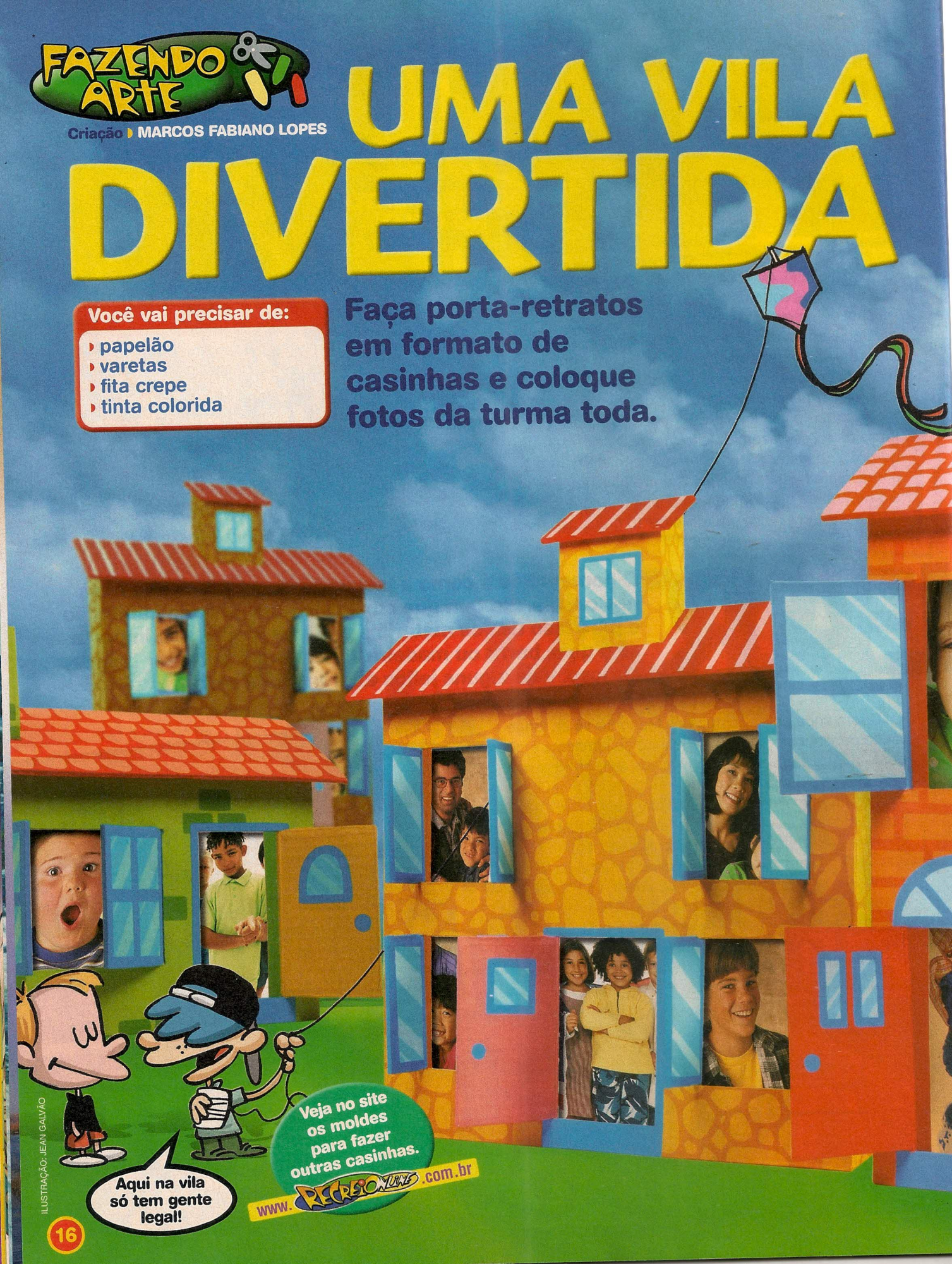
Criação ▸ MARCOS FABIANO LOPES

UMA VILA DIVERTIDA

Você vai precisar de:

- papelão
- varetas
- fita crepe
- tinta colorida

Faça porta-retratos em formato de casinhas e coloque fotos da turma toda.

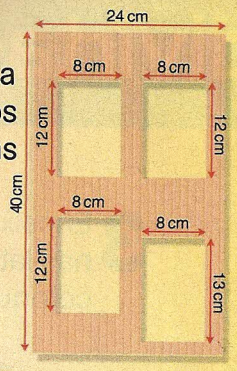


Veja no site os moldes para fazer outras casinhas.

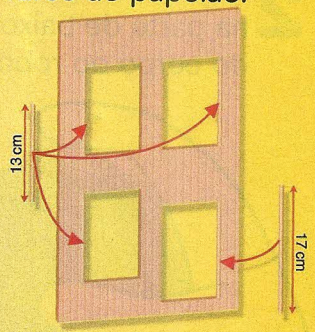
www.RECREIONLINE.com.br

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

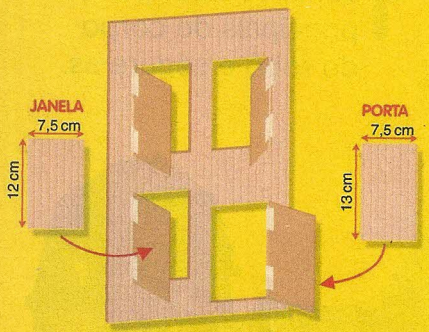
1 Recorte na fachada os buracos das janelas e a porta.



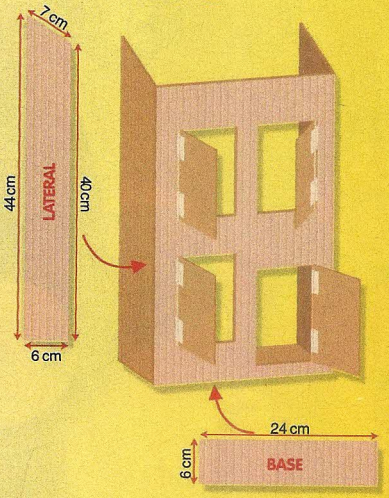
2 Corte três varetas com 13 cm e uma com 14 cm. Encaixe as menores nas janelas e a maior na porta, por dentro dos furos do papelão.



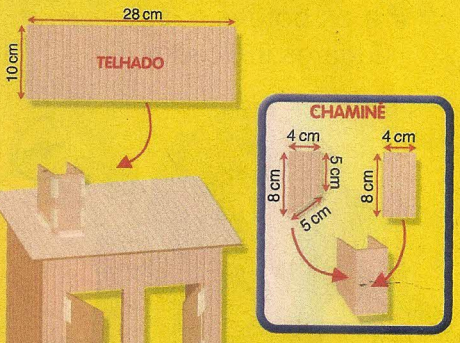
3 Recorte as três janelas e a porta e encaixe-as nos lugares indicados.

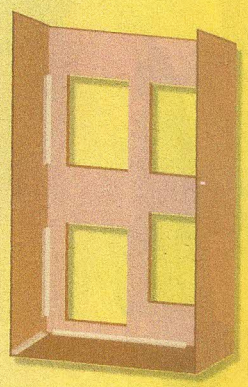


4 Recorte a base e as duas laterais e prenda-as com fita adesiva.



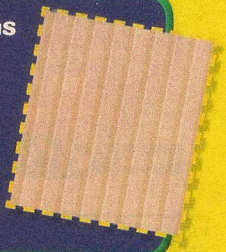
5 Recorte no papelão o telhado e as três partes da chaminé. Monte a chaminé, cole-a no telhado e cole o telhado na casa.





DICAS

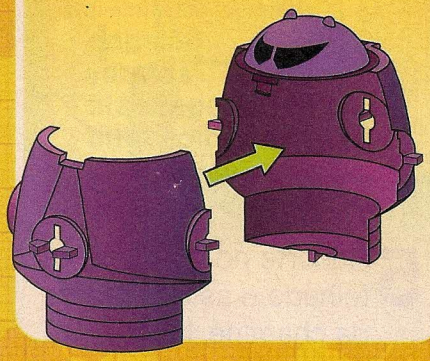
- Mantenha as linhas internas do papelão na vertical.
- Para fazer as janelas, fure o papelão com uma tampa de caneta e depois enfie a tesoura sem ponta.
- Pinte tudo bem colorido.



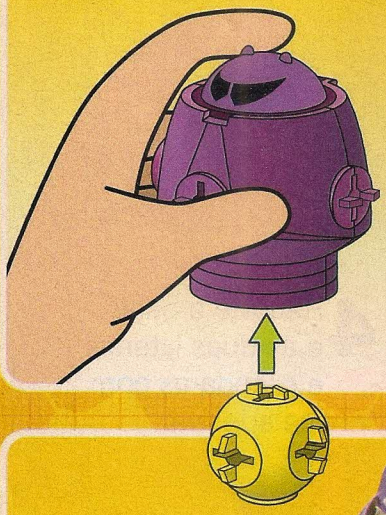
ESQUEMA: CARINA MAKI HATA / FOTO: LEO FELTRAN

Monte o GIN-31 e divirta-se!

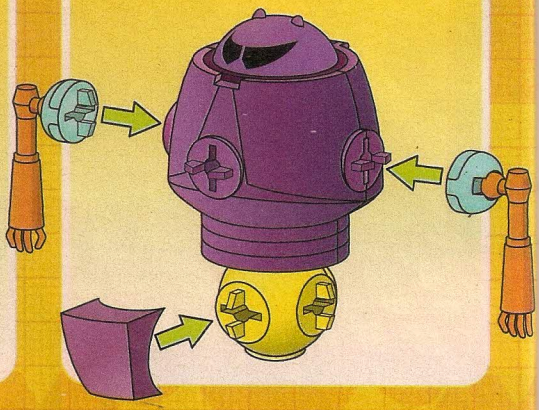
1 Junte as duas partes principais do corpo do robô e segure-as.



2 Encaixe a base na parte de baixo do corpo do robô.



3 Encaixe os braços nas laterais e depois coloque o escudo.



4 Encaixe as pernas e os botões nos lugares indicados.

Veja o filme da montagem do robô GIN-31 e confira jogos e outras novidades MAXROBITS no site

www.RECREIONLINE.com.br

MAX ROBITS

Seu robô está pronto para receber a Ignia, que vem na próxima RECREIO.

Misture o GIN-31 com os MAXROBITS e ROBITS que você já tem e invente novos robôs.

FOTO: LEO FELTRAN

Existe um passaporte
para o mundo da diversão:
seu guarda-roupas.
viagem
encantada
Uma coleção além da imaginação.
brandili
CRIANÇA TODO DIA
www.brandili.com.br

Junte uma turma de amigos para se divertir ao ar livre.

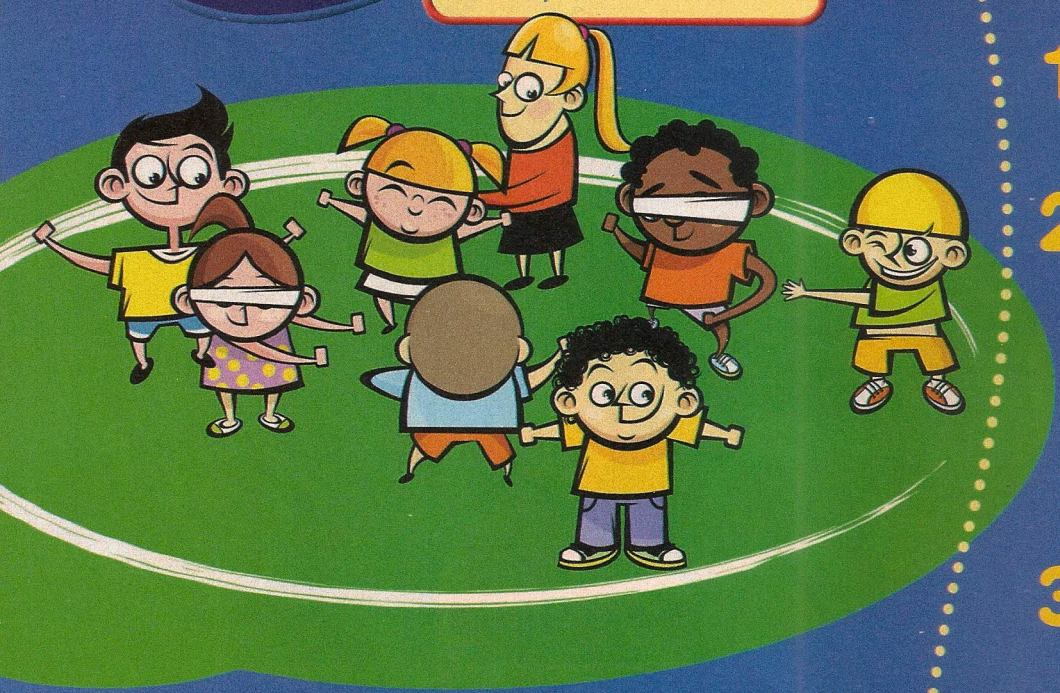
TODO MUNDO PRA FORA!

Texto
JULIA MOIÓLI
Ilustrações
STEFAN

ANTENAS LIGADAS

Você vai precisar de:

- giz ou fita adesiva
- 2 lenços



1. Tracem um grande círculo no chão com giz ou fita adesiva e sorteiem um detetive e um suspeito. Vendem os olhos dos dois. Depois, todos entram no círculo.
2. O detetive tem de andar pelo círculo e tentar encontrar o suspeito. Se o detetive ou o suspeito saírem da área demarcada, a turma deve avisá-los para que voltem.
3. Se o detetive pegar o suspeito certo, o suspeito sai da brincadeira e o grupo sorteia outra dupla de detetive e suspeito. Se o detetive pegar a pessoa errada, ele sai do jogo e a turma escolhe outra dupla para ficar de olhos vendados.

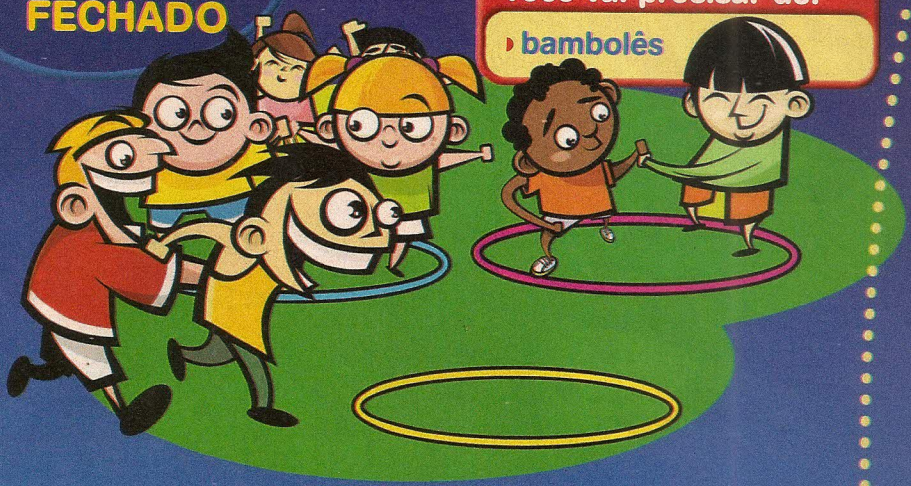
CÍRCULO FECHADO

1. Escolham quem vai fugir e quem vai ser o pegador. Os outros formam uma roda.
2. O fugitivo deve correr entre a turma, saindo da roda e entrando. O pegador tenta pegá-lo. Sempre que o fugitivo passar entre dois jogadores, essas pessoas dão as mãos. Aí o pegador deve mudar de rota.
3. Quando o fugitivo for capturado, ele sai da brincadeira e outra dupla entra na roda.

CÍRCULO FECHADO

Você vai precisar de:

- bambolês



1. Dividam-se em duplas e espalhem pelo chão um bambolê a menos do que a quantidade de pares. Contem até cinco. Daí, as duplas correm e tentam entrar em um bambolê. Uma dupla vai ficar de fora.
2. Contem até cinco de novo. Desta vez, todos têm de trocar de casa e quem está sem bambolê tenta pegar um lugar. Quem ficar de fora sai do jogo.
3. Tirem um bambolê e repitam tudo até que fique apenas uma dupla.

CÓDIGOS DE LUZ

Você vai precisar de:

- lanternas

1. Esta brincadeira é mais à noite, num lugar amplo. Formem duplas e combinem um código de lanternas: pode ser um flash rápido, um rápido e um longo e assim por diante.
2. Os pares se separam e correm enquanto contam até dez. Em seguida, as duplas precisam se encontrar guiando-se apenas pelos sinais de lanterna. Não vale falar nada. Vence o par que se encontrar primeiro.

PEGA-PEGA

Você vai precisar de:

- giz ou fita adesiva
- 1 apito

1. Marquem um quadrado no chão com giz ou fita adesiva. Sorteiem quem vai ficar com o apito no meio do quadrado.
2. Os outros ficam atrás da linha de um dos lados. Ao ouvir o sinal do apito, a turma precisa correr para o lado oposto. Quem está no quadrado tem de pegar o maior número possível de pessoas, que também ficarão no centro.
3. Na rodada seguinte, os participantes que não foram pegos têm de atravessar o quadrado novamente e todos que estiverem no centro poderão capturá-los.
4. O jogo termina quando todos os participantes estiverem no meio.

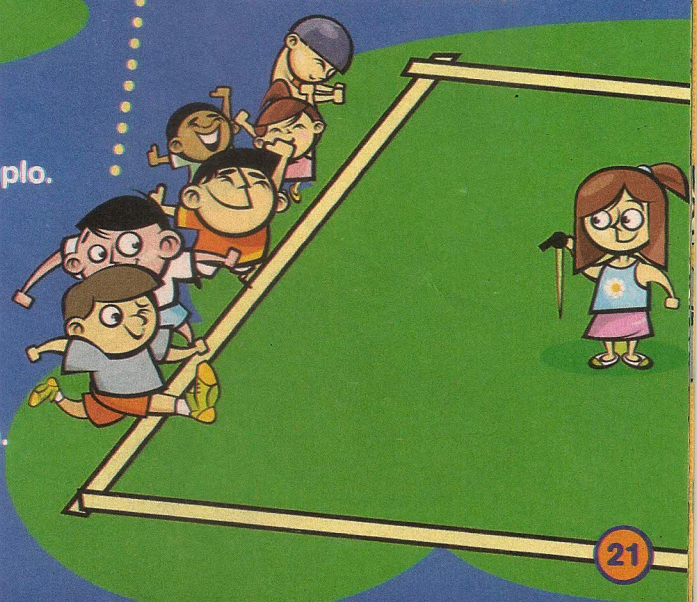
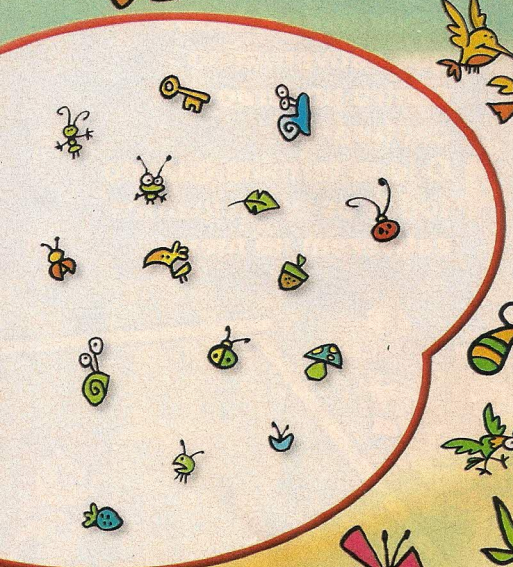


Ilustração ▸ SANDER

Cadê?

Antes de embarcar numa viagem junto com os duendes, encontre as figuras em destaque.



Resposta na página 42.

BICHOS

Texto ▸ LUCIANO CANDISANI

TEIAS PARA TODO LADO

Saiba mais sobre as aranhas e suas incríveis estratégias de caça.

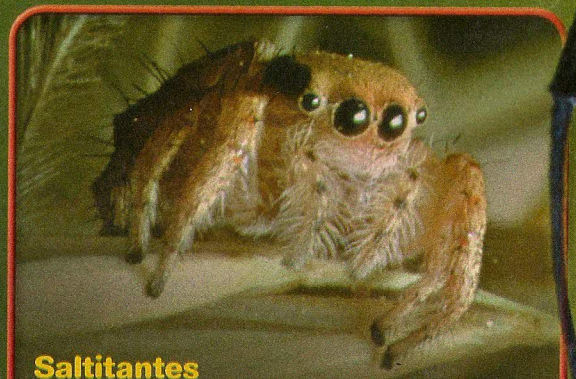
Você com certeza já encontrou uma aranha, pois esses bichos vivem no mundo todo. Existem cerca de 40 mil espécies de aranhas, de vários tamanhos, cores e formatos. Todas produzem veneno, mas só algumas são perigosas para a gente. Na dúvida, é melhor não se aproximar, pois uma picada pode ser mortal.

Elas usam o veneno para caçar. Possuem ferrões ao redor da boca que servem para injetar veneno. Sempre que mordem algo, a bolsa de veneno que fica na base do ferrão é apertada e o líquido sai pelo ferrão.

Mas essa não é a única estratégia de caça desses animais. A maioria das espécies tem glândulas que produzem um líquido que endurece formando fios de seda flexíveis, mais resistentes do que aço.

Com esses fios elas constroem suas teias, que usam para se locomover, se pendurar no ar, voar de pára-quedas, fazer suas casas, proteger seus ovos e produzir engenhosas armadilhas.

As teias mais comuns ficam esticadas e parecem alvos. Algumas camadas de seda dessas teias são colantes e outras não. Aí a aranha passeia pelos fios não colantes e os insetos mais distraídos ficam presos na parte grudenta da teia e viram comida. Há também teias triangulares, emaranhadas, teias misturadas com folhas e galhos. Existem até teias que funcionam como pára-quedas, que as aranhas usam para saltar.



Saltitantes

Há espécies saltadoras minúsculas que pulam até 40 vezes o seu tamanho! Elas têm ótima visão. Enxergam bem as presas a 30 centímetros de distância e fazem avaliações precisas das distâncias a serem vencidas aos pulos. Cuidadosas, quando saltam entre pontos altos, prendem um fio de seda no local da partida, que é como se fosse um cabo de segurança.

Feras na água

Algumas espécies vivem em lagos rasos e constroem uma teia esférica e impermeável na superfície da água. Desse jeito, elas podem afundar para capturar larvas e pequenos insetos aquáticos e, na volta, nem saem da água para respirar.

Discreta e colorida

Aranhas verdes, amarelas e rosadas são assim tão coloridas para se camuflar entre as flores. Ficam passeando no jardim à espera de insetos para comer.

FOTOS: CORBIS / STOCK PHOTOS

Essas glândulas do corpo da aranha liberam um líquido que se solidifica e forma as teias.

DR. DENNIS KUNKEL / GETTY IMAGES

VOCÊ SABIA QUE...

- As aranhas são aracnídeos e não fazem parte do grupo dos insetos? Elas têm oito patas, enquanto os insetos têm seis. Além disso, as aranhas não possuem antenas nem asas.
- A maioria vive sozinha, mas algumas ficam amigas de outras? Chegam a tecer teias em conjunto e aí se dividem na tarefa de capturar comida.
- Elas botam até 3 mil ovos? Alguns são postos num casulo de seda que fica preso na teia, outros em sacos de ovos que são arrastados pela fêmea.
- Mesmo de olhos tampados, as aranhas conseguem fazer suas teias muito bem? Cientistas fizeram esse teste e se surpreenderam.
- A maior aranha já encontrada é uma espécie de tarântula com 28 centímetros que vive na Venezuela e se alimenta de pássaros?
- Muitas espécies têm oito olhos: quatro numa fileira e quatro em outra logo abaixo? Os dois olhos centrais são completos e os outros funcionam como auxiliares.

MAX ROBITS

Entre e controle o seu

EDITORA Abril

A Ígnia Smit é uma grande aventureira. Viajou do futuro só para entrar na sua tropa.

FICHA

Nome
ÍGNIA SMIT

Idade
14 anos

Equipe
ROBIT

Criação coletiva
MAXROBITS

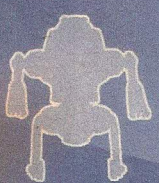
Lazer preferido
Música eletrônica

Características
Filha do professor Artur, ela é muito aventureira e fera em robótica. Foi a última a entrar para a turma.

ÍGNIA SMIT

+

GIN 31



Patrocínio:

MINI SCHIN

Semana que vem, a Ígnia Smit vem para comandar o robô GIN 31. Juntos, eles formam uma das duplas mais imbatíveis dos MAXROBITS. Não perca.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.
www.revistarecreio.com.br

UM MUNDO DE ESPÉCIES

Entenda o que é biodiversidade e veja por que o Brasil é campeão no assunto.

Se reparar bem, verá que no jardim da sua casa e na praça do seu bairro vivem muitas espécies de seres vivos. Nesses lugares, homens, animais, plantas e microorganismos de vários tamanhos, cores e formas convivem lado a lado. O conjunto de todas as espécies do planeta se chama biodiversidade, que é o mesmo que diversidade biológica.

Os pesquisadores calculam que em toda a Terra existam até 30 milhões de espécies de plantas e animais. Até hoje, apenas 1,8 milhão delas são conhecidas, mas as descobertas não param de acontecer. A cada ano, cerca de 15 mil novas espécies são catalogadas pelos cientistas.

RECORDISTA

O país com maior diversidade de animais e vegetais é o Brasil. Aqui, vivem cerca de 20% de todas as espécies do planeta e, de cada cinco tipos de vegetais que existem no mundo, um é brasileiro. Isso porque o território é enorme e reúne várias zonas climáticas com animais, microorganismos e plantas diferentes.

O Brasil também é campeão em espécies nativas. Juntos, são mais de 700 mamíferos, aves, répteis e anfíbios que só vivem aqui. Muita gente trabalha na preservação dessa riqueza. Os pesquisadores querem proteger espécies que podem desaparecer antes mesmo de serem conhecidas pelo homem.

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

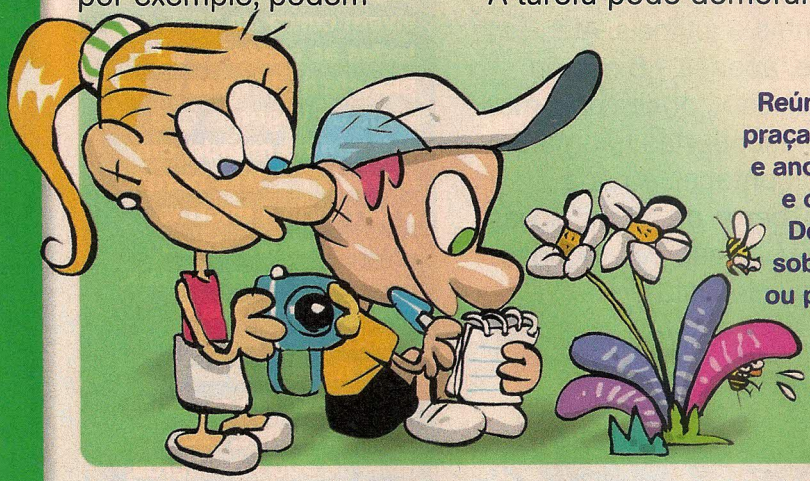
CONSULTORIA: ANDRÉ VICTOR LUCCI FREITAS (professor do Depto. de Zoologia do Instituto de Biologia da Unicamp), ANTONIO F. M. CAMARGO e FLÁVIO HENRIQUE MINGANTE SCHILITTER (professores do Depto. de Ecologia da Unesp/Rio Claro).

Aventura científica

O trabalho de pesquisar novas espécies é importante porque permite desvendar mistérios da natureza, entender melhor a relação entre os seres vivos e o surpreendente e frágil equilíbrio entre as formas de vida. Além disso, muitas plantas, por exemplo, podem ser novas alternativas de alimentação ou de remédios.

Descobrir uma espécie é uma verdadeira aventura para um cientista. Primeiro, é preciso explorar um ambiente natural, como uma floresta ou um rio, e coletar amostras de bichos, plantas ou fungos. A tarefa pode demorar anos, dependendo do tipo de pesquisa.

Depois os cientistas comparam o material recolhido com todas as espécies catalogadas em museus, universidades e sites da internet. Testes genéticos também ajudam a confirmar se a espécie encontrada é mesmo diferente das outras conhecidas.

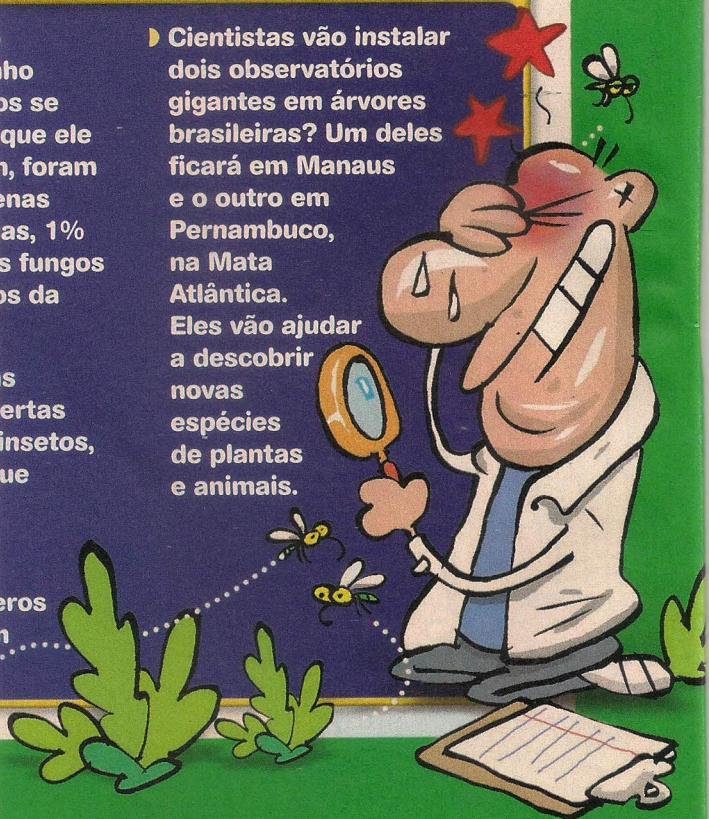


VIRE EXPLORADOR

Reúna a turma e explore os jardins e as praças do seu bairro. Levem um caderno e anotem coisas legais sobre as plantas e os animais que virem pelo caminho. Depois, vocês podem pesquisar mais sobre eles em livros e sites da internet ou propor um trabalho na escola sobre os seres vivos que moram nos arredores. Quem sabe não existe alguma nova espécie na vizinhança esperando para ser descoberta?

VOCÊ SABIA QUE...

- **O local de maior biodiversidade do mundo fica no Alto do Juruá, no Acre, onde existem 300 espécies de aranhas, 616 de aves, 113 de sapos, 16 de macacos e 1.620 de borboletas?**
- **Cerca de 17% das aves do planeta moram no Brasil? Há desde espécies minúsculas de beija-flor até aves enormes, como a biguatinga, que chega a 88 centímetros de comprimento e é encontrada em todo o país.**
- **Em geral, quanto menor é o tamanho do ser vivo, menos se sabe do grupo a que ele pertence ? Assim, foram identificados apenas 0,4% das bactérias, 1% dos vírus, 5% dos fungos e 10% dos insetos da Terra.**
- **A maior parte das espécies descobertas a cada ano é de insetos, justamente porque eles são menos conhecidos? Já a descoberta de novos mamíferos e pássaros é bem mais rara.**
- **Cientistas vão instalar dois observatórios gigantes em árvores brasileiras? Um deles ficará em Manaus e o outro em Pernambuco, na Mata Atlântica. Eles vão ajudar a descobrir novas espécies de plantas e animais.**



Para você aprender e se divertir.

EDITORA Abril

que' next

GRÁTIS Lanterna superlegal

Edição atualizada 2005

Tudo sobre o Brasil e o mundo

• Estados brasileiros • Cultura popular
• Natureza • População brasileira • Cidadania
• Biografias • Linha do tempo • Continentes
• Países • Religião • Astronomia • Artes

Que tal descobrir tudo sobre o Brasil e o mundo? Embarque nessa viagem com o ALMANAQUE RECREIO 2005! Com ele você aprende, faz seus trabalhos de escola e ainda se diverte. Corra para a banca e garanta o seu!

Patrocínio: Clubinho Sadia · Almanaque Abril · Recreio

Já nas bancas.Ou pela internet: www.lojaabril.com.br. Pelo telefone: (11) 2199-8881

© EDGAR RICE BURROUGHS INC. E DISNEY

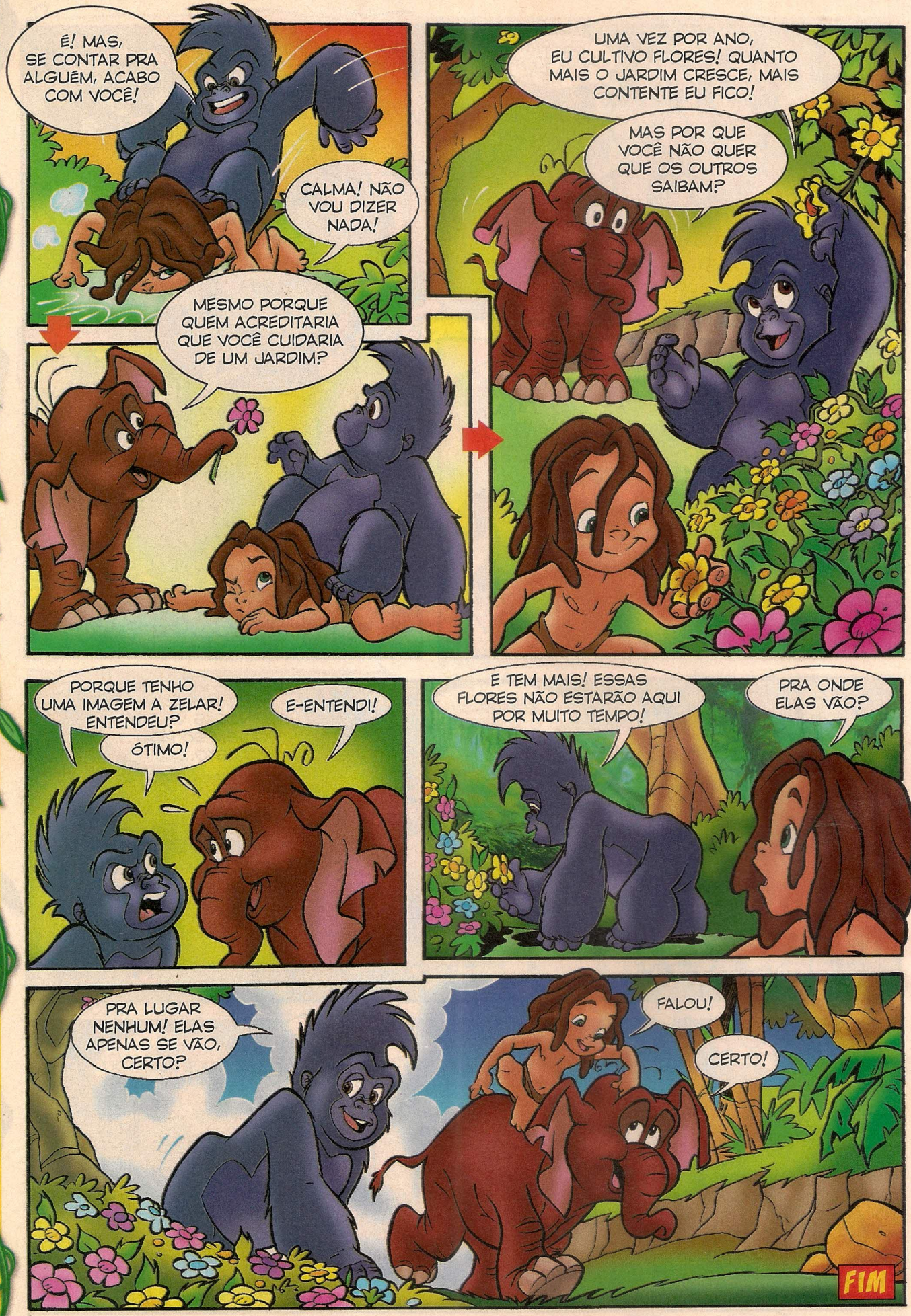
TERK, O QUE VOCÊ ANDOU FAZENDO O DIA INTEIRO?
HÃ?! NADA, MÃE! EU SÓ ESTAVA..
É VOCÊ?! ORA, EU DEVIA...
ELE TE PEGOU DIREITINHO, HEIN?
EU TAMBÉM PEGO VOCÊ, MENINO SEM PÊLOS!
O-OH!
OOPS! PARECE QUE VOCÊ GANHOU!
UÉ?! O QUE ACONTECEU? A TERK NUNCA ME DEIXOU VENCER!
TALVEZ NÃO SEJA ELA. VAI VER, É ALGUMA IMPOSTORA!

QUE BOM QUE VOCÊ VOLTOU, TERK! ESTAVA FICANDO PREOCUPADA!
ONDE VOCÊ SE METEU O DIA TODO?
PUXA, MÃE! OBRIGADA POR SE PREOCUPAR TANTO COMIGO!
PARE DE ME BATER!
PARE DE ME BATER!
EI! VOCÊS DOIS!
DÃ?
PAREM COM ISSO E BRINQUEM DIREITO!
HÃ?
O QUE DEU NELA?
ACHO QUE ELES NÃO ESTÃO PREPARADOS PARA A NOVA TERK!
O QUE FOI? SOU A MESMA, A VELHA TERK!

LÁ VAI A TERK OUTRA VEZ!
UFA!
ESSA, NÃO! ELA SUMIU! TERK, CADÊ VOCÊ?

OS DIAS PASSAM E TERK CONTINUA AGINDO DE MODO ESTRANHO...
PRONTINHO! GOSTOU? QUEM MAIS QUER TIRAR PIOLHOS?
É A MINHA VEZ!
E CADA VEZ MAIS...
QUE TAL RESOLVER SUAS DIFERENÇAS CONVERSANDO?
...ESTRANHO!
OOH! QUASE PISEI NAQUELE BESOURO!
SERÁ QUE A TERK TÁ DOENTE? E SE FOR CONTAGIOSO?
JÁ SEI COMO DESCOBRIR O QUE ESTÁ ACONTECENDO!
VOU PASSAR PIMENTA NOS PÉS DELA!
NA MANHÃ SEGUINTE...
AGORA É SÓ VOCÊ FAREJAR A PIMENTA!
DEIXA COMIGO!
ESTAMOS NA TRILHA CERTA?
ESQUECI UMA COISA, TARZAN...

PSST! OLHA LÁ!
LÁ LARI, LÁ LARÁÁ...
...PIMENTA SEMPRE ME FAZ... AAA... AAAH...
...ESPIRRAR!
HÃ?! QUE BOM QUE VOCÊS VIERAM! OLHEM SÓ PRA ISTO...
ATCHOOMMM!
EU IA DESTRUIR TODAS ELAS POR DIVERSÃO!
TERK! VOCÊ PLANTOU ESSAS FLORES, NÉ?

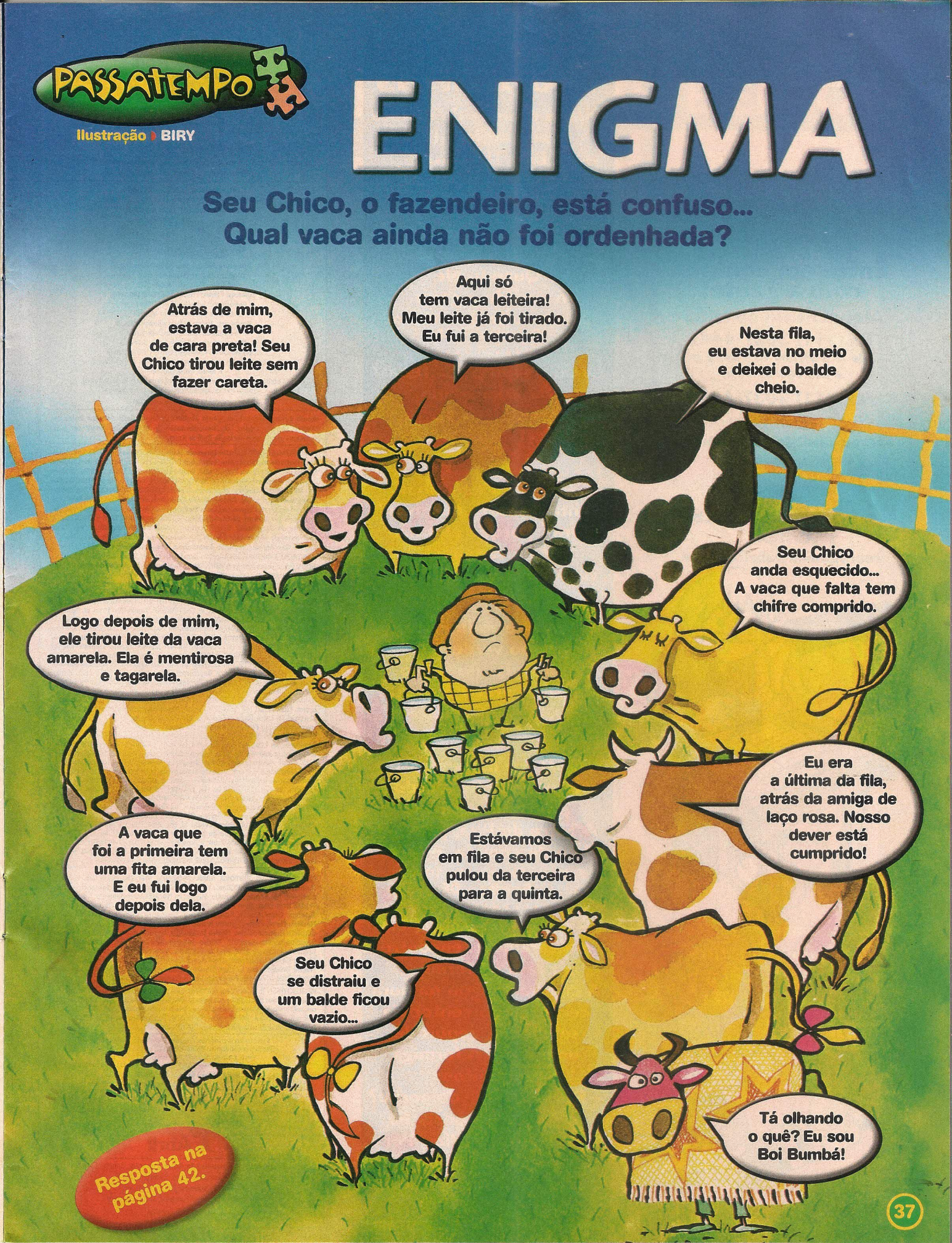

É! MAS, SE CONTAR PRA ALGUÉM, ACABO COM VOCÊ!
CALMA! NÃO VOU DIZER NADA!
MESMO PORQUE QUEM ACREDITARIA QUE VOCÊ CUIDARIA DE UM JARDIM?
UMA VEZ POR ANO, EU CULTIVO FLORES! QUANTO MAIS O JARDIM CRESCE, MAIS CONTENTE EU FICO!
MAS POR QUE VOCÊ NÃO QUER QUE OS OUTROS SAIBAM?
PORQUE TENHO UMA IMAGEM A ZELAR! ENTENDEU?
ÓTIMO!
E-ENTENDI!
E TEM MAIS! ESSAS FLORES NÃO ESTARÃO AQUI POR MUITO TEMPO!
PRA ONDE ELAS VÃO?
PRA LUGAR NENHUM! ELAS APENAS SE VÃO, CERTO?
FALOU!
CERTO!
FIM

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

ENIGMA

Seu Chico, o fazendeiro, está confuso... Qual vaca ainda não foi ordenhada?



Resposta na página 42.

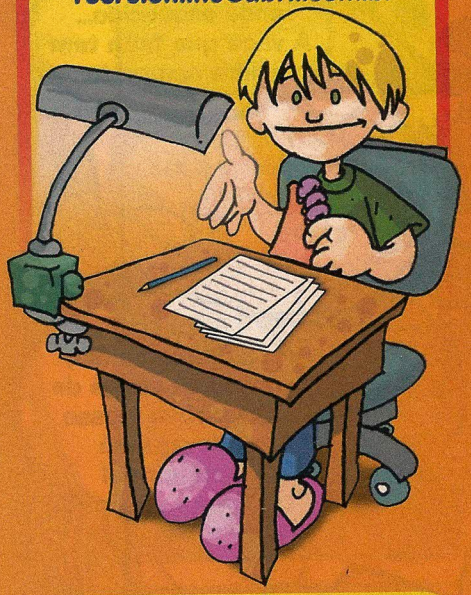
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o nome da médica traumatologista?
Ema Thomas.
Patrícia Esteves Quirelli
Volta Redonda – RJ

Quando um carro não é muito cheiroso?
Quando ele é movido a gases.
João Paulo Grazinni, 10 anos
Campinas – SP

Onde o lápis passa férias?
Na Pensilvânia (pencil = lápis).
Carolina Chriacre
Brasília – DF

Por que as galinhas sentam sobre seus ovos?
Oras, porque elas não têm cadeiras!
Vinícius Sakemi Conte, 11 anos
Por e-mail

Por que as florestas são verdes?
Por causa do canto do grilo: green, green...
Sílvia Ferreira Fincato
Por e-mail

Qual é o monumento do mundo que são dois pratos de comida?
A Torre de Pisa, porque, além de comida, é torta.
Fabiana Figueiredo, 10 anos
Brasília – DF

A cigarra e a centopéia marcaram um encontro na casa da formiga. A cigarra chegou na hora certa, mas a centopéia só chegou depois de uma hora. A formiga perguntou:
– Por que você demorou?
– Porque na porta há um aviso que diz: "Por favor, limpe os pés".
Juliano de Andrade, 9 anos
Curitiba – PR

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria, Fabio Bertolozzi (arte), Thiago Parinjani (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques P. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 290, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8ª andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

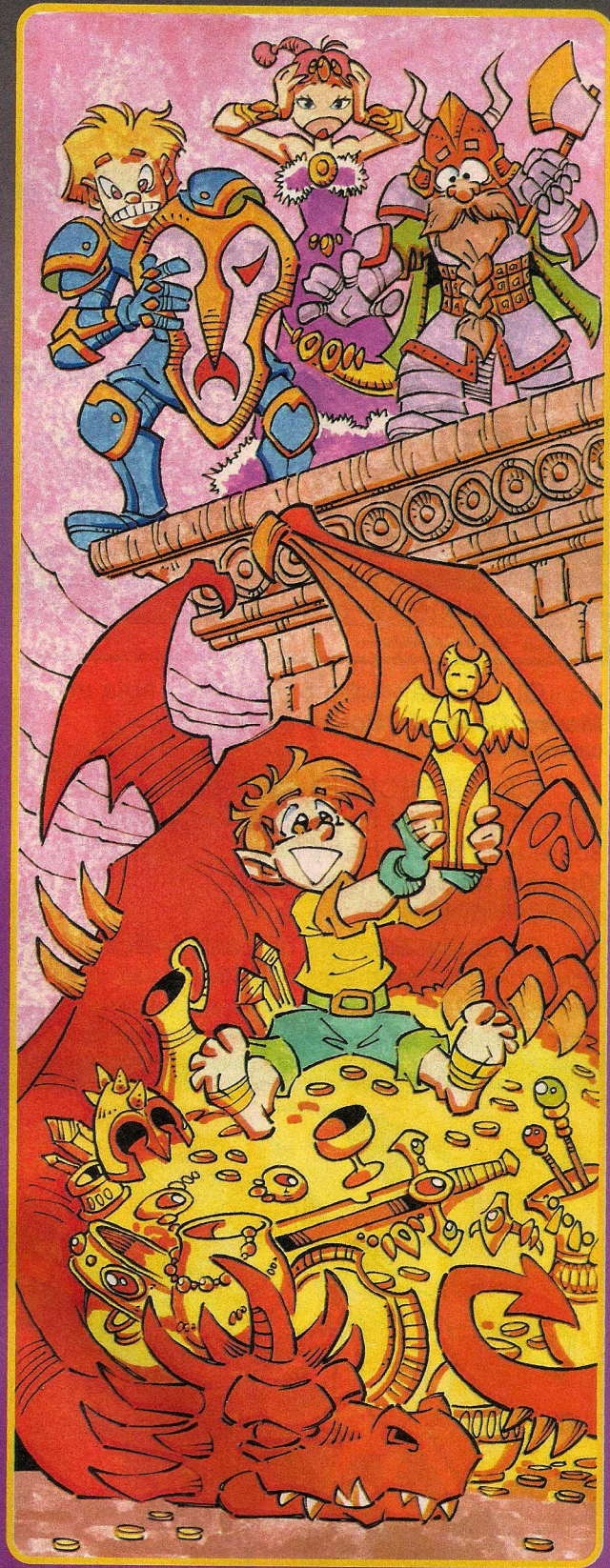
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

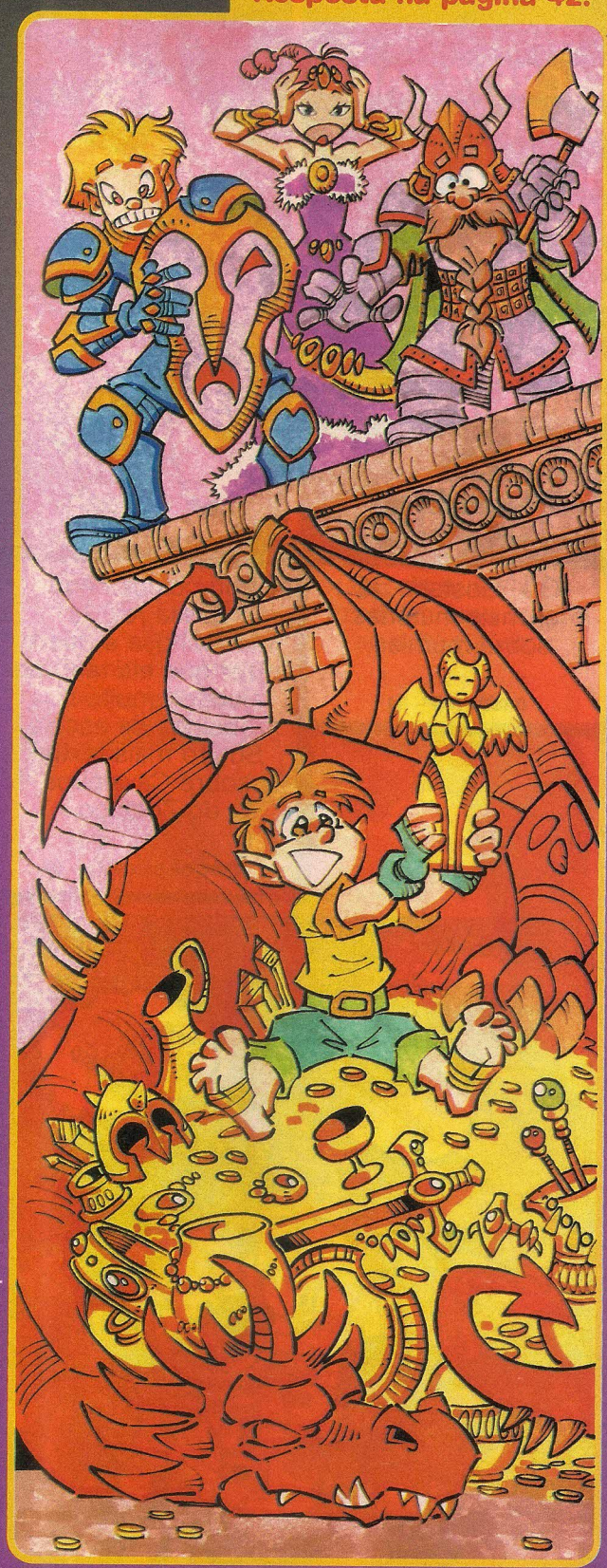
PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ MARCELO CASSARO

Resposta na página 42.





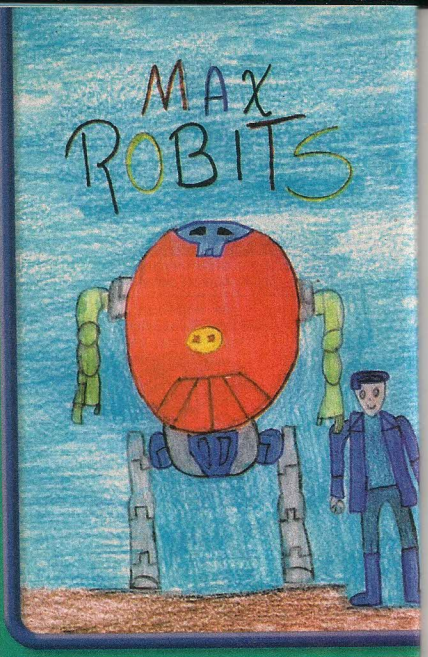
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o Fernando, superfã da RECREIO.
SÃO PAULO – SP

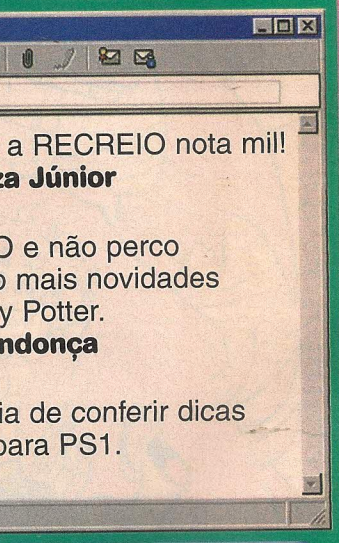


Turma! Eu queria que falassem sobre notas e moedas antigas.
ROBERT SOUZA, 13 ANOS
SÃO PAULO – SP

Olá! Gostaria de ler mais matérias sobre múmias.
RODRIGO HADDAD
CABO FRIO – RJ

Sou colecionador dessa revista maravilhosa e quero dizer que ela tem me ajudado muito nos trabalhos da escola. Sugiro mais textos sobre Cavaleiros do Zodíaco.
JOÃO VÍTOR
FEIRA DE SANTANA – BA

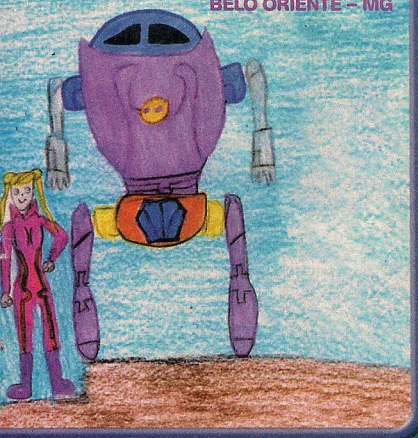
A Mariane de Souza, de 13 anos, quer mais textos sobre X-Men Evolution.
SÃO PAULO – SP

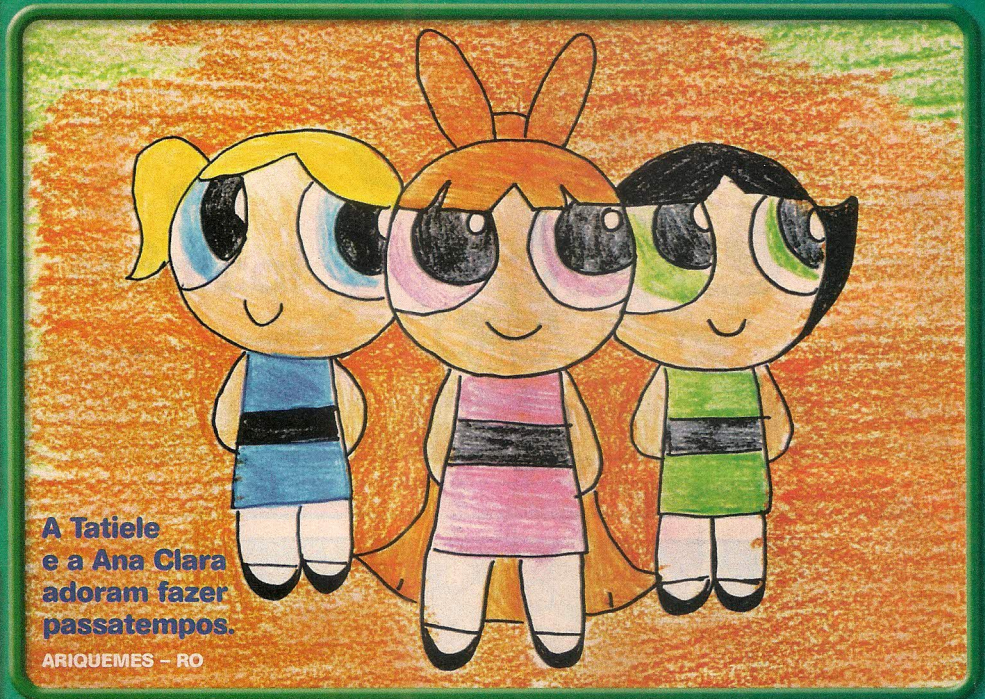


Este é o Sonic do David Netto Serra, de 10 anos.
JI-PARANÁ – RO

O Gabriel Pereira Gonçalves de Morais, de 13 anos, se diverte com os MAXROBITS.

BELO ORIENTE – MG





A Tatiele e a Ana Clara adoram fazer passatempos.

ARIQUEMES – RO

Esta é a Beatriz Bocaline Zagatto.

SÃO PAULO – SP

E aí, turma?! Sempre corro para a seção *Bichos* e também adoro acessar o site da RECREIO! Sugiro uma matéria sobre a Turma do Bairro, que é o meu desenho preferido.

EDGAR DE M. DREGER
SÃO PAULO – SP

O Igor França tem 11 anos e curte criar histórias em quadrinhos.

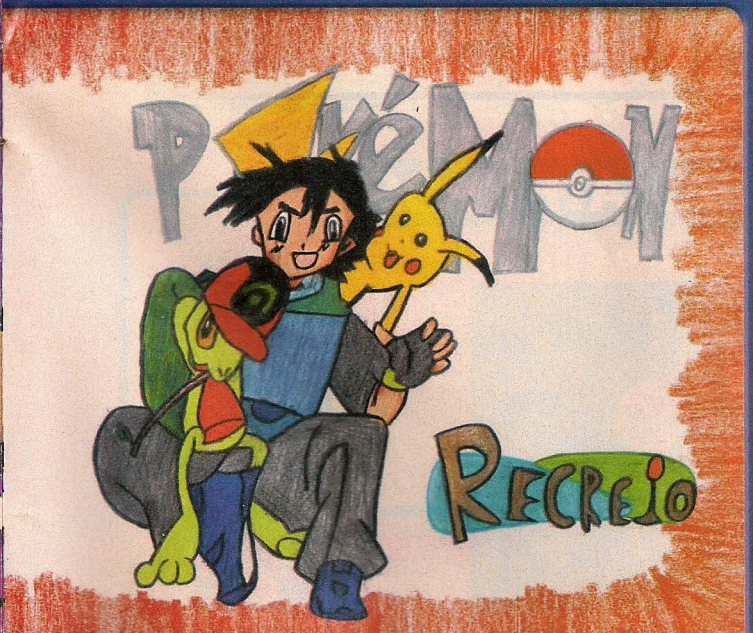
SÃO PAULO – SP

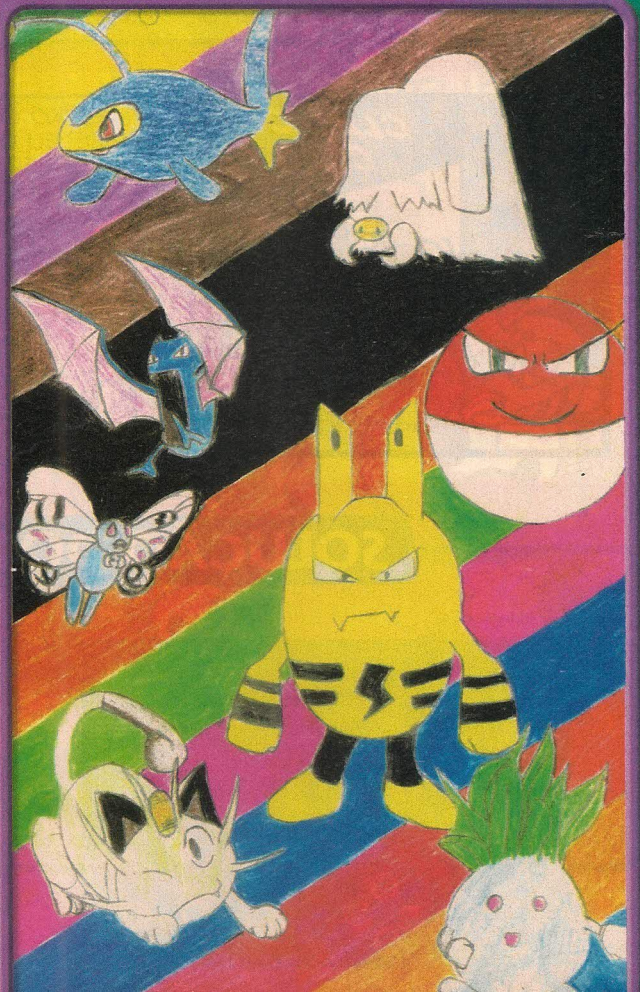
Queria que vocês fizessem uma edição só sobre bichos.

PEDRO HENRIQUE CÉZAR
JAÚ – SP

O Guilherme Vinícius diz que a RECREIO sempre o ajuda nos trabalhos da escola.

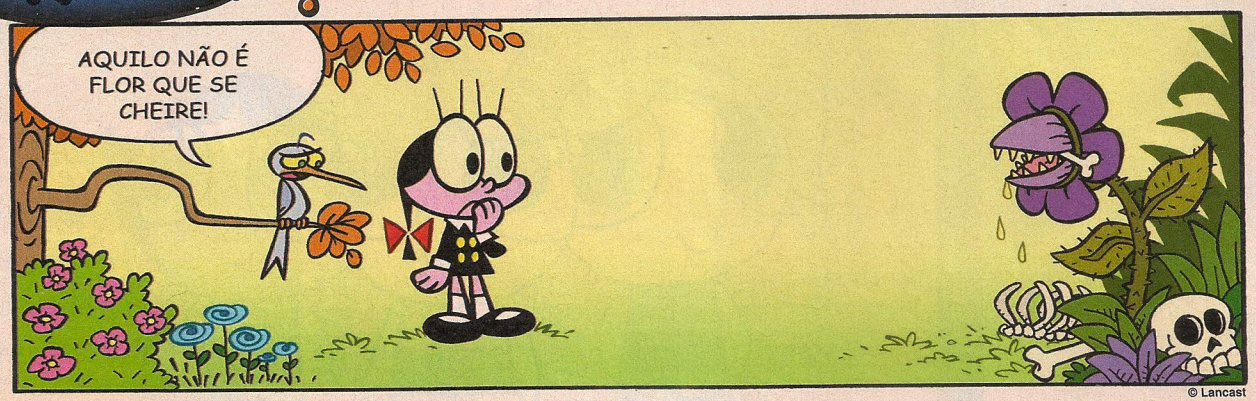
S. BERNARDO DO CAMPO – SP





TIRINHAS!

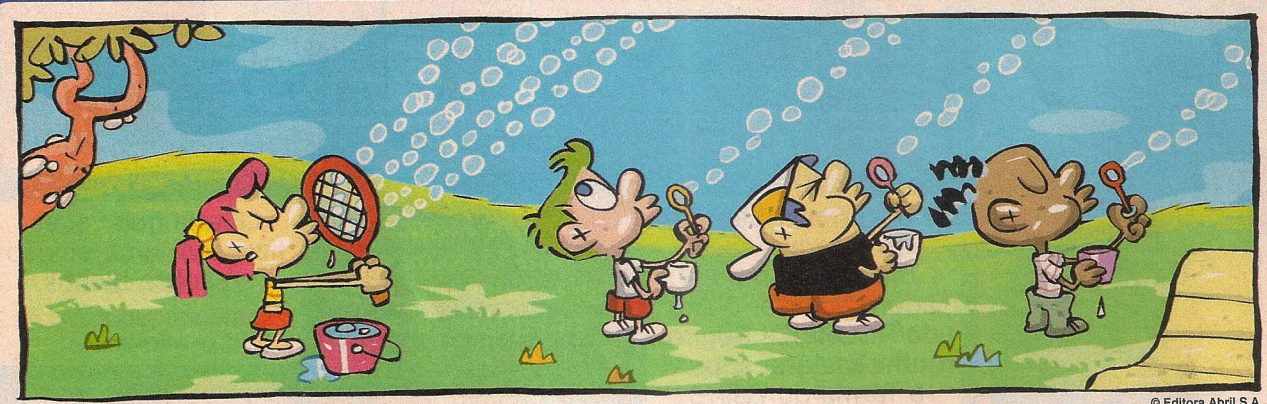
Lancast



© Lancast

por **Lancast**

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Mamãe Ganso

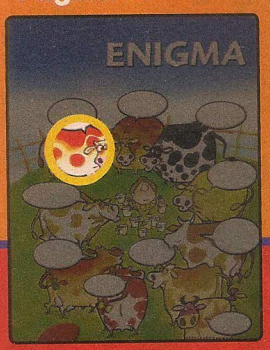
© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37



Página 39

Chegô o novo DVD e VHS da Turma da Mônica!

CineGibi 2

GRÁTIS cartela de ímãs da turminha.*

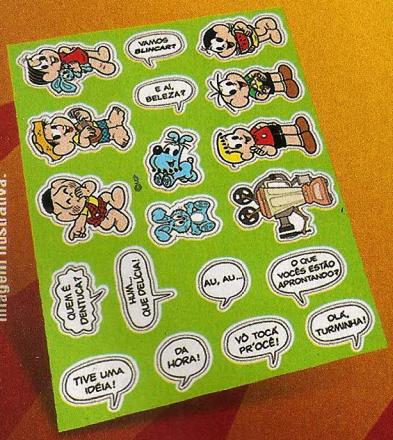


Imagem ilustrativa.

Já à venda nas lojas.

*Opção de língua de sinais.

*disponível somente no DVD.

© MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES - BRASIL/2005

www.parakids.com.br

CONSULTE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DO FILME

TM, ® & Copyright © 2005 by Paramount Pictures. Todos os Direitos Reservados.

A VIACOM COMPANY

ADRIA

age.

**TEM CABEÇA DE PATO,
CABEÇA DE ELEFANTE,
CABEÇA DE CACHORRO.
QUEM NÃO COLECIONAR
É CABEÇA-DE-VENTO.**

Cabeçudos Mania.

Você nunca viu um guarda-biscoitos mais animal. Além de divertidos e práticos, conservam os biscoitos recheados Adria por muito mais tempo. Colecione. Na compra de 3 embalagens de Tortinhas ou Mousses Adria e mais R$ 3,00 você ganha um incrível Cabeçudo. Acesse o site www.adria.com.br/cabecudos ou ligue 0800 7021 120 e confira os postos de troca.

Promoção válida em São Paulo, capital, até duraram os estoques.